



# IT-strategi 0-18 år

---

## Indhold

Indledning .....	2
Strategiens formål .....	2
Rammesætning .....	3
Status i dag .....	3
Fremtidsfortællinger .....	4
Strategi .....	7
Vision og pejlemærker .....	7
Teknologiske principper .....	7
Indsatser og handleplaner .....	9
Pejlemærke 1 Fagprofessionelles it-didaktiske og pædagogiske kompetencer medvirker til at brugen af digitale medier integreres i arbejdet med og omkring børnene.....	9
Pejlemærke 2 Børn og unge bliver motiveret af digitale medier. Digitale medier giver lyst til læring og medvirker til trivsel.....	12
Pejlemærke 3 Læring og trivsel bliver styrket ved at have en digital kultur, som er nysgerrig og eksperimenterende.....	14
Pejlemærke 4 Gode læringsmiljøer bliver understøttet af it og digitale medier og skaber sammenhæng mellem hjem, dagtilbud, skole og fritidsliv .....	16
Pejlemærke 5 Teknologi og digitale læremidler skal virke, være tilgængeligt og sammenhængende .....	18
Strategiens proces og model .....	21
Evaluering af strategien .....	21
Bilag .....	22

## Indledning

Silkeborg Kommunes it-strategi for 0-18 års området er gældende for perioden 2013 til 2018. It-strategien godkendes af Silkeborg Kommunes Børne- og Ungeudvalg.

It skal anvendes, hvor den understøtter læring, trivsel og de forpligtende fællesskaber for børn og unge. Derudover skal it anvendes bevidst, sådan den støtter det didaktiske og det pædagogiske arbejde med børn og unge. It og teknologi er ikke et mål i sig selv, det er midlet som understøtter visionen for it-strategien: Brugen af it fremmer læring og trivsel, skaber udfordrende læringsrum og støtter forpligtende fællesskaber. Kernen er, at børn og unge skal opleve, at de har de nødvendige kompetencer og den nødvendige viden, der gør dem i stand til at begå sig i en globaliseret og digital verden.

Det er hensigten, at it-strategien skal understøtte og styrke sammenhæng på it-området, og dermed danne basis for de beslutninger, der skal træffes på it området i de kommende fem år.

Der er fokus på at styrke og effektivisere følgende områder med it-strategien:

- læringsrummet i dagtilbud og skole
- samarbejdet med og mellem forældrene
- det fagprofessionelle samarbejde

## Begrebsforklaring

I strategien benyttes betegnelsen "fagprofessionelle" for alle medarbejdere, der beskæftiger sig med det pædagogiske og læringsmæssige arbejde med børn og unge. Når betegnelsen "vi" benyttes dækker det over Børne- og Familieafdelingen og Skoleafdelingen.

Udarbejdelsen af strategien er sket med en bred involvering af en række aktører. Det har som udgangspunkt betydet, at der måtte dannes konsensus om en række af begreber for strategiarbejdet. Der er udarbejdet et dokument, som er begrebsafklarende for nærværende strategi. Se bilag 1: Begreber i it-strategien.

## Strategiens formål

Med denne strategi er der etableret et fælles grundlag og et udgangspunkt for de områder, der skal fokuseres på i den kommende fem årige periode på it-området. Det er hensigten at støtte og medvirke til at hele 0-18 års området samlet set når et niveau, hvor it ikke længere skal italesættes som en særlig indsats, men at it bliver integreret og indarbejdet som et naturligt redskab og et almindeligt medie i hverdagen.

Der skal arbejdes hen imod at Silkeborg Kommune har fagprofessionelle, hvor samtlige er rustede til at udnytte mulighederne med it optimalt, og at man har adgang til viden og udstyr som gør det muligt. Vores børn og unge skal rustes til at beherske it og digitale medier på et højt niveau, og de skal opleve at de får succesoplevelser med de kompetencer de allerede har indenfor det digitale område, ligeså vel som at deres tid i dagtilbud og skole i øvrigt bidrager til at øge deres udsyn og deres generelle trivsel.

It-strategien er et ledelses- og styringsværktøj. Det betyder, at den primære målgruppe for strategien er institutionsledelse, skoleledelse, den administrative ledelse, pædagogisk udviklingssektion samt de ressource-personer, der arbejder i dagtilbud og i skolerne. Den sekundære målgruppe er øvrige

fagprofessionelle på hele 0-18 års området, det it- og digitaliseringsmæssige administrative bagland samt it-afdelingen.

## Rammesætning

Den overordnede ramme for it-strategien er Silkeborg Kommunes Lærings- og Trivselspolitik. It og teknologi ses som ét af midlerne, der bidrager til at opnå de mål, som Lærings- og Trivselspolitikken har tegnet. Der er fire overordnede indsatsområder i Lærings- og Trivselspolitikken: Læring, trivsel, samspil og rammer for læring, trivsel og samspil.<sup>1</sup>

Derudover har it-strategien ligeledes forholdt sig til den fælleskommunale digitaliseringsstrategis indsats på 0-18 års område, og disse indsats er ligeledes understøttet i nærværende strategi.

It-strategien indeholder ikke retningslinjer for den administrative it, men er udelukkende fokuseret på den it som relaterer til det pædagogiske og det didaktiske for 0-18 år området. Herunder rummes også den it, som børn og elever anvender samt den kommunikation og det samarbejde, der er med forældrene.

### Særligt for skoleområdet

Folkeskolen har en lovgivet forpligtelse omkring it i alle fag. De læringsmæssige forpligtelser er beskrevet i fagmålene i Fælles mål 2009 samt i faghæfte 47, (Elevernes alsidige udvikling) og Faghæfte 48 (It- og mediekompetencer i folkeskolen).

### Særligt for dagtilbudsområdet

På dagtilbudsområdet er der ikke på samme niveau som for folkeskolen nedfældet krav eller målsætninger i forhold til brugen af it. Dagtilbudslovens formål om at fremme børns læring og udvikling skal dog understøttes og suppleres ved en bevidst brug af it, og her træder nærværende it-strategi i kraft.

### Status i dag

På skolerne er det blevet hverdag med interaktive tavler og mobile enheder som bærbare computere, tablets og mobiltelefoner. På applikationsområdet er det specielt web2.0 værktøjerne, der indbyder til samarbejde og fælles videndannelse. Desuden har tilskuddet til digitale læremidler udfordret didaktikken på skolerne. Netværket er løbende blevet udviklet, og alle skoler har i dag kvalificeret dækning i de fleste lokaler. I 2013 er der ca. en "skolecomputer" til hver tredje elev, som på mange skoler er placeret i it lokaler eller i mobile opbevaringsskabe. Nogle skoler har indført Bring Your Own Device (BYOD) i de ældste klasser, for bl.a. at kunne anvende digitale læremidler. Her har skolerne et stort udviklingspotentiale, både hvad angår anskaffelsen af devices, men også omkring designet af miljøer til anvendelsen af elevernes medbragte udstyr.

---

<sup>1</sup> Silkeborg Kommunes Lærings- og Trivselspolitik <http://www.laeringogtrivsel.silkeborgkommune.dk/>

Lærernes it–didaktiske kompetencer er løbende blevet udfordret. En af de største udfordringer, som skolerne har i 2013 er at få lærernes og dermed skolernes læremiddelskultur ændret fra analog til digital, hvor elevernes læreprocesser bliver udfordret af teknologien.

Mange institutioner i Silkeborg Kommune anvender ligeledes it i forskellige pædagogiske sammenhænge i dag. I de fleste institutioner anvendes computere og tablets, dog mest til leg og spil mv., og it indgår endnu ikke i en målrettet pædagogisk sammenhæng. Infrastrukturen med trådløst netværk i institutionerne er netop etableret og dermed er et væsentligt parameter for fleksibel brug af it muliggjort.

## Fremtidsfortællinger

Fremtidsfortællingerne er narrativer, der giver et billede af hverdagen, som den ser ud når it-strategien er udlevet og implementeret. Disse fremtidsfortællinger tjener det formål at give os en forståelse for, hvor og hvordan det påvirker hverdagen for de aktører, der berøres af it-strategiens indsatser. Dette forsøg på at skabe et billede af fremtiden skal dog læses med den viden in mente, at udviklingen på it og teknologiområdet flytter sig hastigt, og at det dermed er svært at spå om fremtiden.

### Tine, 32 år, børnehavepædagog

Tines hverdag i børnehaven er travl. Hun bevæger sig ofte fra rum til rum og fra at være indendørs til at være udendørs. Tine kan logge ind hvor som helst og se, hvilke børn der er på tur og andre beskeder, som alle skal kende til. Samtidig kan hun hurtigt tjekke, om der skulle være kommet en besked fra forældre eller kollegaer, som hun personligt skal besvare.

Senere på dagen er Tine ude på en lille gåtur med en mindre gruppe af børn. De har altid et kamera og en iPad med, som de bruger på turen. Nogle dage har de også en GPS med, så børnene kan bruge den til at finde vej. Efter turen kommer de hjem og går i produktionsrummet, hvor der er adgang til forskelligt udstyr og computere, som kan bruges til at fremstille en lille bog med billeder og videoklip fra gåturen. Når Tine og børnene er færdige med materialet gemmer de det online, hvor forældrene kan se resultatet.

Arbejdsdagen er ved at være slut. Hun har haft lidt travlt i dag, og har ikke haft tid til at se, hvad der skal foregå i morgen. Hun beslutter sig for at tjekke det, når hun kommer hjem. Hen på aften har Tine 5 minutter og logger på online via hendes egen tablet. Tine lægger mærke til, at der er to forældre, som har kommenteret på den lille bog fra dagens gåtur. Desuden ser hun en besked fra hendes leder, som hun beslutter sig for at besvare med det samme. Tine logger af og er klar til næste arbejdsdag.

### Tobias - 4 år - i børnehave

Tobias på 4 år synes det er rigtigt sjovt at gå i børnehave. Især når man er udenfor og laver ting. Han er vild med at køre på mooncars på legepladsen og det er rigtigt sjovt, at han på den lille skærm, som er monteret på hans mooncar, kan se hvordan han selv og de andre kører. Nogle gange kigger de på en tablet bagefter for at se, hvordan de har kørt rundt om hinanden og efter hinanden. I aften vil Tobias vise mor og far, hvordan de har kørt rundt på mooncars derhjemme. Det er altid sjovt at vise, hvad man har lavet.

Tine, 32

Børne-  
have-  
pædagog

Tobias, 4

I børne-  
have

Tobias kan også rigtig godt lide, når de tager på skovtur i børnehaven. Nogle gange laver pædagogerne skattejagt, hvor de skal bruge en GPS til at finde forskellige poster. Der bliver taget en masse billeder undervejs, så de sammen kan lave en lille film om dagens skattejagt. De laver også et kort, hvor man kan se, hvordan de har gået rundt og ledt efter skatten. Tobias synes det er rigtig sjovt at vise mor og far filmen og fortælle, hvordan de fandt den post som alle de andre ikke kunne finde.

Om eftermiddagen får Tobias og hans bedste ven Nikolaj nogle af de store børn fra skolen, der ligger lige ved siden af, til at hjælpe. De ældre børn viser, hvordan man sætter et sjovt spil i gang og hvordan man kan komme ind i virtuelle verdener med sine venner. Tobias synes, at det er rigtig sjovt. Især, når nogle af de ældre børn spiller med og viser seje tricks.

#### **Johan - 43 år – sfo-pædagog**

Johan har i sin hverdag i sfo'en behov for at være i tæt dialog med både lærere og forældre. Derfor er det vigtigt, at han hurtigt og nemt kan logge på systemet, hvor han har adgang til at kommunikere med forældre og lærere.

Johan har mange dage, hvor han er i fuld sving med børnene og det giver ikke meget tid til at sætte sig ned og orientere sig på pc'en. Til gengæld kan han logge på systemet med sin smartphone og følge med i, hvad der kommer af beskeder i løbet af dagen. I pædagogernes møderum ligger der tablets og bærbare, som han frit kan benytte. Derfor sætter han sig derind og svarer, når han har tid tilovers.

Egentlig er alt det her med it og teknik ikke noget, der falder Johan naturligt. Hans interesser er på andre områder. Heldigvis har det ikke været noget problem, fordi han fik et godt og målrettet forløb, da han startede i jobbet. Han fandt også hurtigt ud af, at hvis han havde nogle tekniske udfordringer han ikke selv kunne løse var der hurtig hjælp at få fra IT-pedellen.

I dag er han blevet så glad for at bruge de nye værktøjer, at han er gået helt væk fra papiropslag. Når der er en besked, skriver han den på sin smartphone eller en tablet og med et klik bliver den synlig for alle dem, der skal have beskeden. Enten på deres egne smartphones eller en af de skærme, der hænger på relevante steder i huset. Han synes også, at det er dejligt, at han kan lægge billeder fra dagens aktiviteter på det fælles system, så forældrene kan se, hvad de har lavet.

I takt med, at Johan blev mere tryk ved de digitale værktøjer fik han lyst til at være med i et netværk af andre sfo-pædagoger, lærere og børnehavepædagoger. I netværket udveksler de erfaringer og ideer i forhold til at bruge og udfordre børnene med de tekniske værktøjer som findes et par gange om året. Her har Johan bl.a. fortalt om et udendørs orienteringsløb for børnene med gps, som han lavede tidligere på året.

#### **Mads - 28 år - lærer**

Mads er lærer på en stor skole i kommunen. Selvom skolen langt fra er den nyeste i kommunen er der blevet gjort en stor indsats for at holde den opdateret inden for den nyeste teknologi på IT-området. Overalt på skolen kan Mads gå på det trådløse net og få adgang til den fælles portal. Her ligger hans materiale, der skal bruges til undervisningen. Det gælder både hans egne dokumenter og adgang til de programmer og applikationer, der skal bruges i timen.

I dag skal Mads undervise en 8. klasse i matematik. Mads ved, at det kan være svært for eleverne at huske, hvordan man laver en udregning. Derfor optager han en kort video i de få minutter, hvor han gennemgår metoden på klassen. Med et klik deler han videoen på portalen, så eleverne kan se den hjemme, når de skal lave en aflevering senere.

Johan, 43

Sfo-  
pædagog

Mads, 28

Lærer

Indenfor de seneste par år er det blevet meget nemmere for Mads at lave differentieret undervisning. I den online database, hvor materialer, forberedelse og gode tips ligger tilgængeligt, er der lavet en funktion, som betyder at han på klassen kan give tilpassede udfordringer til eleverne. Mads bruger ofte databasen som inspiration til undervisningen, og han er selv ivrig bidragsyder med indhold, som andre kan bruge.

Hen på eftermiddagen sidder Mads på en café i byen. Han venter på sin kæreste. Mens han venter, tjekker han et netværk for danske og udenlandske lærere og klasser, som er interesseret i at indgå i samarbejder. Mads vil gerne lave et tema om den nyeste robotteknologi i engelsk og leder derfor efter en anden klasse, der skal have et forløb om samme emne. Han kan se, at der er en japansk klasse med interesse i samme tema og skriver en kort besked til kontaktpersonen i Japan, mens han sidder og venter.

### **Katrine - mor til 3 børn i børnehave og skole**

Katrine har tre børn. De to ældste går i folkeskolen, mens den yngste stadig går i børnehave. Det kan indimellem være et stort koordineringsarbejde, og hun sætter derfor pris på, at hun bare skal logge ind på den fælles portal. Der kan hun se børnenes forskellige skemaer og arrangementer.

Katrine synes at det er godt, at det var muligt for hende at oprette en adgang til både børnehavens og skoles informationer for hendes forældre: Bedsteforældrene vil meget gerne følge med i, hvad børnene laver og hvornår de skal på tur, i teatret med skolen osv. og det betyder ofte, at der kommer en snak ud af noget, som bedsteforældrene selv har læst via forældreportalen, hvor de samtidig kan se, hvad børnene har lavet i enten skolen eller børnehaven.

Inde på portalen kan Katrine også kommunikere med de andre forældre, og de forældre der vil har forbundet til deres Facebook-konto og man kan se, hvem de er. Men det bedste er nu den mobile applikation, som følger med. Via Katrines smartphone kan hun simpelthen komme direkte i kontakt med sms eller via et telefonopkald til de andre forældre.

På portalen kan Katrine også få adgang til dét hendes børn producerer og har valgt at dele. Det er skønt at se den seneste videostil fra den store i 7. klasse, ligesom hun synes at det er skønt at se, at den lille i børnehaven forleden dag havde været med til at lave en lille bog om en tur i skoven.

### **Frida, 14 år, går i 8. klasse**

Frida går i 8. klasse og kan rigtig godt lide at have engelsk. Hun synes, at hendes lærer laver spændende og anderledes undervisning. Det sidste han har fundet på er, at de skal samarbejde med en klasse fra Japan. De skal producere en film i grupper, der både består af danske og japanske elever. Filmen skal handle om den nyeste robotteknologi. Filmen skal optages på en tablet, hvorfra de kan dele materialet, så alle kan redigere. På den måde kan alle i gruppen også se, hvor langt de er nået.

Frida synes, at det er en fed opgave, fordi hun også er særligt interesseret i billedbehandling og videoredigering. Hun er faktisk med i skolens mediepatrulje, hvor hun ind i mellem skal give de andre klasser en introduktion til, hvordan man arbejder med billeder. Det er nemt, at alt hvad hun skal bruge ligger online. På den måde kan alle følge med på deres egen computer eller tablet, når hun fortæller, hvordan det hele virker.

Samarbejdet med klassen fra Japan bliver lidt specielt, fordi de skal arbejde i grupper, der består af elever fra begge lande. Derfor er de nødt til at lave videoopkald på skype meget tidligt om morgenen. Og det hele foregår på engelsk. Heldigvis kan Fridas gruppe kontakte deres lærer, hvis de synes det

**Katrine**

**Mor til 3**

**Frida, 14**

**I 8. kl.**

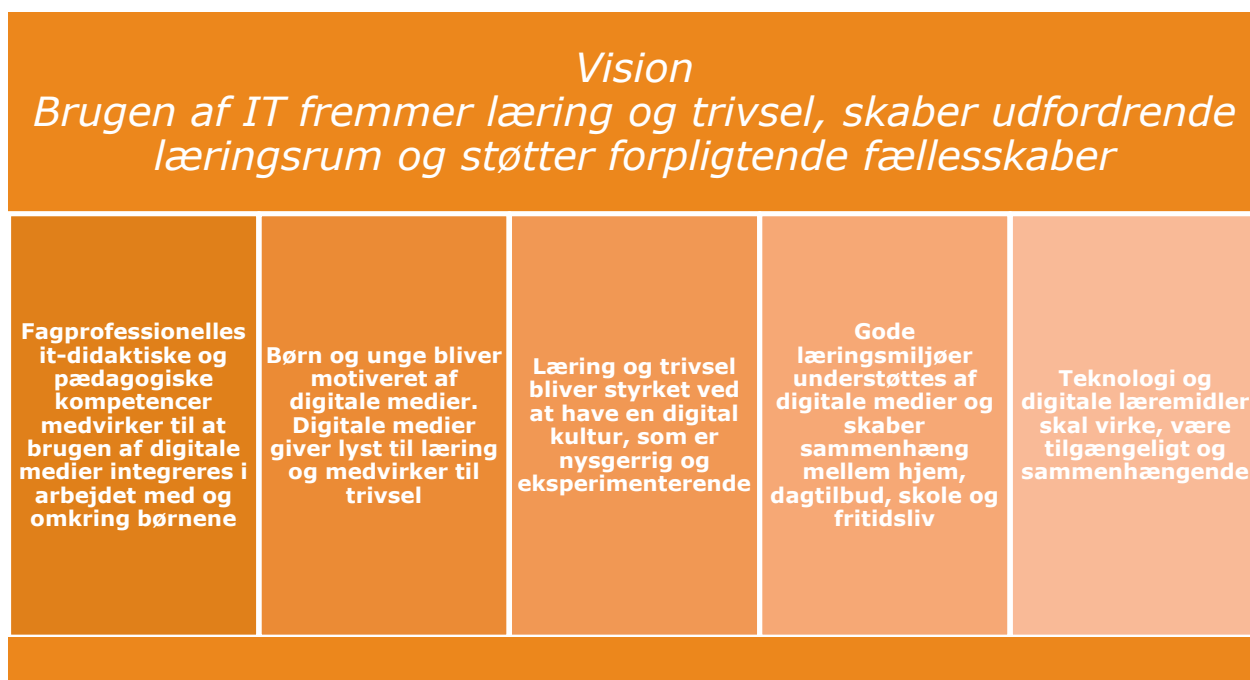
bliver svært. Han er klar til at hoppe på onlinemødet, hvis de synes at de har brug for hjælp. Til gengæld betyder det at de har fået fri fra undervisningen dagen efter, og så kan Frida sove længe.

I aften tager hun hen til sine bedsteforældre for at spise og hygge med dem. På vej hjem logger hun på den fælles portal fra sin smartphone for at se, hvad der skal ske i skolen i morgen. Hun kan se, at én af de japanske elever i hendes gruppe har afleveret noget mere indhold til deres opgave. Hun laver en "thumbs up" på dokumentet. Nu ved hun hvad hun skal lave i morgen, og logger af.

## Strategi

### Vision og pejlemærker

Visionen er et udtryk for den tilstand vi tilstræber at være nået frem til for hele 0-18 års området om fem år. Visionen suppleres af fem strategiske pejlemærker, som bidrager til strategien ved at sætte fokus på de områder, som hver især har en indflydelse på visionens opfyldelse. Hvert pejlemærke er udfoldet i en række indsats og dertilhørende succeskriterier og handleplaner.

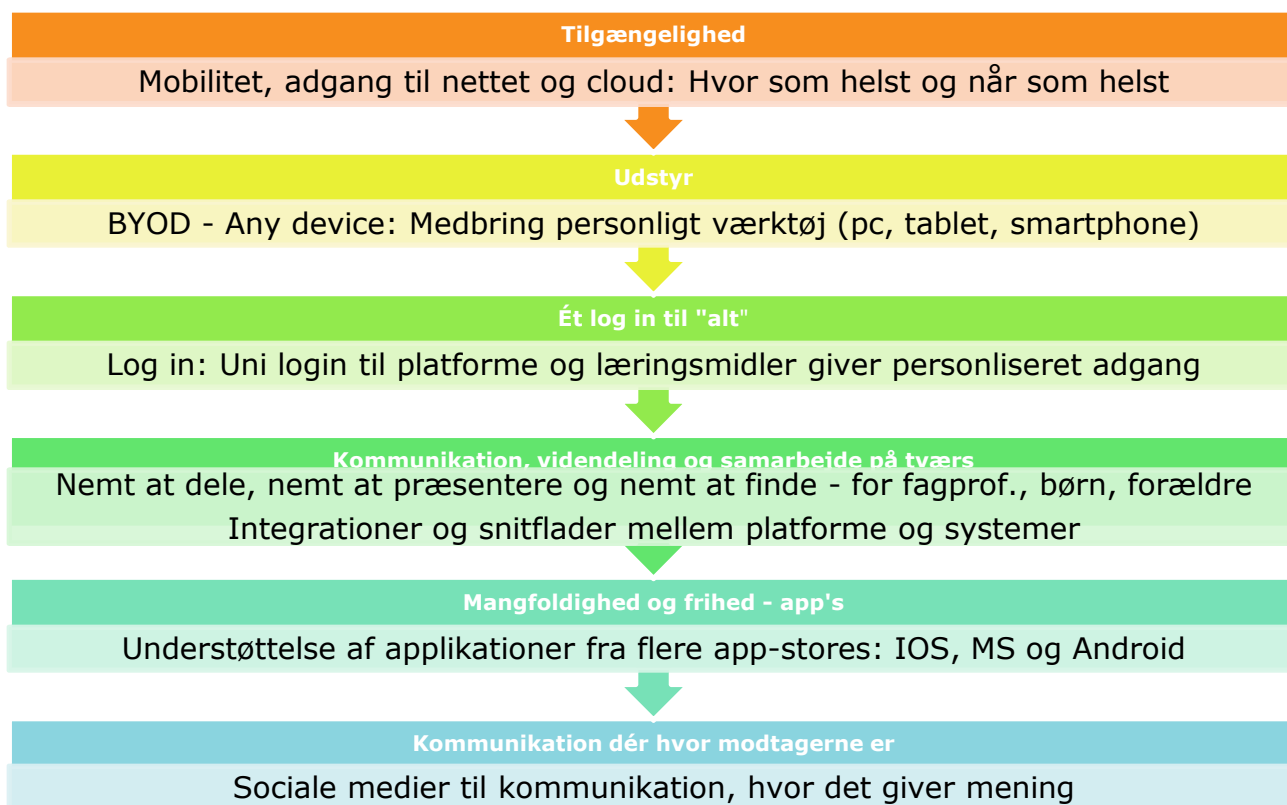


### Strategiens teknologiske principper

Teknologien er én af de drivere, der kan medvirke til at flytte os videre og udfordre os på kreativitet og læring. It er ikke målet i sig selv, men vi tror på, at det er én af faktorerne, der gør en forskel. En række teknologiske principper fungerer som tværgående retningsgivere for de valg vi træffer på it og teknologi-området.

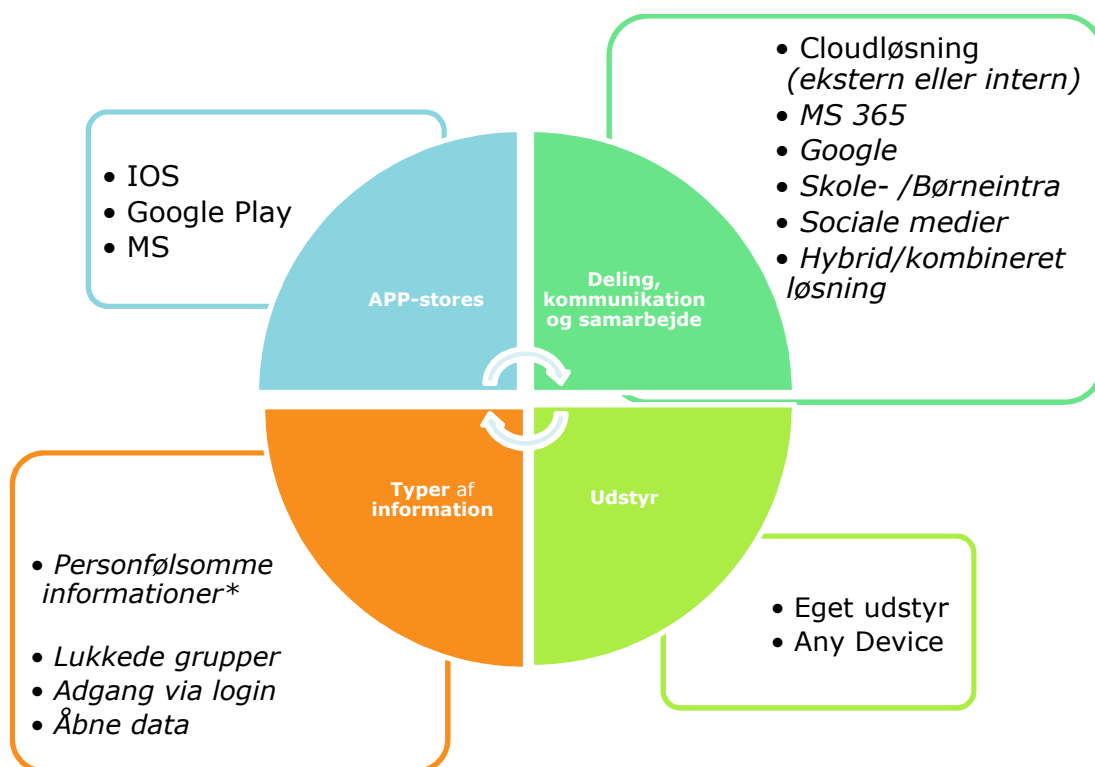
It-strategien sætter retning for teknologiske valg indenfor de læringsmæssige og pædagogiske områder, og inkluderer ikke administrative områder.





Det teknologiske set-up rammesætter en række af valg:

- Overordnet skal den pædagogiske frihed og mangfoldighed understøttes, og af samme årsag tilvælges alle tre store app-stores, som potentielle bidragsydere i forhold til app's i læringsammenhænge.
- Der skal vælges en cloud-baseret løsning for deling, samarbejde og kommunikation, som understøtter princippet om tilgængelighed til værktøjer og information, hvor som helst og når som helst.
- Data, som er under Datatilsynets beskrivelse af personfølsomme oplysninger skal lagres ifølge persondataloven og sikkerhedsbekendtgørelsen.
- Udstyr i denne it-strategi inkluderer ikke administrativt udstyr, der skal tilgå Silkeborg Kommunes administrative netværk.



## Indsatser og handleplaner

### Pejlemærke 1

#### **Fagprofessionelles it-didaktiske og pædagogiske kompetencer medvirker til at brugen af digitale medier integreres i arbejdet med og omkring børnene**

Målsætningen om at it skal fremme læring og trivsel og skabe udfordrende læringsrum, stiller særlige krav til de fagprofessionelles it-didaktiske kompetencer. Derfor tilbydes alle fagprofessionelle praksisnær kompetenceudvikling og støtte gennem de lokale læringscentre på de enkelte skoler og institutioner. De lokale læringscentre vejleder kolleger i anvendelse af it og medier i det fagfaglige og det pædagogiske arbejde. For at styrke videndeling skoler og institutioner imellem, etableres et netværk på tværs af kommunen for læringscentrenes ressourcepersoner, kaldet læringsnetværk.

Når alle institutioner og skoler har læringscentermedarbejdere, som har de kompetencer og den interesse for it og teknologi der skal til, vil det medvirke til at vi bredt set øger brugen af digitale medier i arbejdet med børnene fordi der vil være etableret de netværk og det grundlag, som skal til for at understøtte erfaringsudveksling og viden på tværs af fagprofessionelle.

Kompetenceudviklingen skal være praksisnær, og således understøtte den ændrede rolle for de fagprofessionelle. Med de it- og medievante børn og unge er der behov for at have et stærkt fokus på dannelsesaspektet og desuden på at fungere som en vejledende person og være medvirkende til at igangsætte læringsprocesser hos børn og unge.

**Indsats 1:** Alle fagprofessionelle tilbydes praksisnær kompetenceudvikling for at styrke den didaktiske anvendelse af it i samværet med børnene.

Succeskriterier:

1. Ultimo 2015 har alle fagprofessionelle modtaget kompetenceudvikling inden for it og digitale medier.
2. Den gode it historie fortælles på alle personalemøder som inspiration for alle.
3. Den praksisnære kompetenceudvikling som tilbydes fagprofessionelle skal være relevant og differentieret i forhold til den enkelte.

Handleplan:

1. Fra medio 2013 igangsætter den centrale ledelse på 0-18 års området et kompetenceløft for de fagprofessionelle. Kompetenceløftet tager udgangspunkt i pædagogisk og didaktisk forskning, og sker i forbindelse med aktionslæring.
2. Fra 2014 rammesætter lederne den gode it-historie og tilskynder de fagprofessionelle til at udvikle nye læringsscenarier, der understøttes af it og digitale medier.
3. Al efteruddannelse inkluderer at de fagprofessionelle introduceres til nye it-samarbejdsværktøjer for at skabe fortrolighed og give erfaring med nye læringsmiljøer. Derudover skal efteruddannelse inkludere alle platforme og øvrige digitale platforme og redskaber, som indføres på 0-18 års området, herunder fx børns portfolier.
4. Digital dannelse er inkluderet i kompetenceudviklingen for alle fagprofessionelle fra primo 2014.
5. Al efteruddannelse omkring anvendelse af digitale medier skal inddrage metaovervejelser over normer og værdiskabende værdier ved brug af digitale medier.

**Indsats 2:** Lokale læringscentre vejleder og supporterer kolleger i anvendelse af it og digitale medier i det fagfaglige og det pædagogiske arbejde.

Succeskriterier:

1. Fra medio 2014 har ledere og ressourcepersoner etableret de lokalt organiserede læringscentre tilpasset de lokale forhold.
2. Fra ultimo 2014 er læringscentrene aktive i forhold til beskrevne mål og forpligtelser for læringscentrene.
3. Læringscentre giver kolleger fagdidaktisk og pædagogisk sparring og support på it og medieområdet.
4. Læringscentre indgår i samarbejder for at styrke det tværgående arbejde og tværgående videndeling.

Handleplan:

1. Ledelsen på 0-18 års området igangsætter et arbejde med forslag til læringscentrenes målbeskrivelse og funktionalitet, ultimo 2013.
2. Institutions- og skoleledere igangsætter mål og funktionsbeskrivelse for det lokale læringscenter.
3. Medio 2014 har læringscentre en aktiv rolle ved personalemøder, hvor de bidrager med inspiration til kollegerne omkring anvendelsen af it.
4. I løbet af 2013 og 2014 skal ressourcpersoner i læringscentret have en mediepædagogisk uddannelse på diplomniveau.

**Indsats 3:** Læringsnetværk på tværs af Silkeborg Kommune bestående af læringscentrenes ressourcpersoner styrker videndeling på tværs af institutioner og skoler og samarbejder i tværgående projekter.

Succeskriterier:

1. Et kommunalt netværk på tværs af institutionernes og skolernes læringscentre er etableret og i funktion fra medio 2014.
2. Læringsnetværket erstatter tidligere skolebibliotekar og it-vejledermøder, og sætter fokus på varierende temaer med tværgående relevans: Fx på tværs af indskoling og på tværs af sfo'er og klubber.

Handleplan:

1. Ultimo 2013 igangsætter ledelsen på 0-18 års området udarbejdelse af forslag til rammesætning og organisering af det fælles kommunale læringsnetværk for institutioner og skoler. Rammesætningen tager udgangspunkt i didaktiske og mediepædagogiske problemstillinger.
2. Ledere på daginstitutions- og skoleområdet indgår i dialog med hinanden omkring de erfaringer og den læring, som man allerede har på it- og medieområdet.

**Indsats 4:** For at understøtte de fagprofessionelles brug af it og medier etableres et central organiseret center med særlig viden på it-området.

Succeskriterier:

- 1) Et centralt pædagogisk- og it-didaktisk center bidrager med rådgivning og vejledning til de lokale læringscentre og understøtter læringsnetværket.

Handleplan:

- 1) Ultimo 2013 igangsætter ledelsen på 0-18 års området en indsats med henblik på etablering af en central organisering af et videncenter, der har til formål at rådgive, vejlede og understøtter

læringscentre, læringsnetværk og fagprofessionelle på det it-didaktiske og pædagogiske område.

## **Pejlemærke 2**

### **Børn og unge bliver motiveret af digitale medier. Digitale medier giver lyst til læring og medvirker til trivsel**

Vi vil bruge de digitale medier til at motivere alle børn og unge, så de får lyst til at lære. Som fagprofessionelle vil vi arbejde på at give børnene oplevelsen af, at de inddrages og lykkes i egen læring, uanset hvilke forudsætninger de kommer med. Det gør vi bl.a. ved at anvende digitale medier med udgangspunkt i det enkelte barn og med fokus på, at barnet bliver aktiv producerende gennem leg og læring. De digitale læremidler fungerer desuden som et særligt værktøj i inklusionsprocesser på institutionen og skolen, og den mulighed skal bruges aktivt.

For at forberede vores børn og unge bedst muligt og give dem de kompetencer, de har brug for i en globaliseret verden, vil vi arbejde på at fremme børnenes digitale dannelse og globale forståelse. Vi har brug for at styrke os set i et internationalt konkurrencemæssigt perspektiv, og der er behov for kompetencer med en grundlæggende forståelse for it og teknologi. Vi vil styrke børnenes kompetencer ved at give udfordringer, som giver god arbejdsmoral, robust ballast, styrker deres kreativitet og evner til at kunne indgå i mange forskellige relationer.

Strategien skal sikre, at børnene har mulighed for at bruge den teknologi, de allerede selv har til rådighed. Derudover skal børnene have adgang til de virtuelle miljøer og digitale medier altid og alle steder, og ikke mindst skal undervisningen og læringen målrettes de enkelte børn for at alle imødekommes bedst muligt og motiveres mest muligt ved hjælp af teknologien.

**Indsats 1:** It og digitale medier anvendes med udgangspunkt i det enkelte barn/unge med fokus på at barnet/den unge bliver aktivt producerende gennem leg og læring.

Succeskriterier:

1. Institutions- og skoleledere samt læringscentermedarbejdere inspirerer de fagprofessionelle til at udvikle nye læringsscenarier, hvor børnene er aktiv producerende med it.
2. Fra ultimo 2014 har alle børn været aktivt producerende på et digitalt medie inden skolestart, og skoleelever har været med til at skabe fælles indhold i en web 2.0 applikation.
3. "Nørder" skal udfordres med leg med "teknologi".
4. Børn lærer børn, og børn lærer voksne. Børn og unges egne kompetencer sættes i spil og kan fx indgå i samarbejder på tværs af institutioner og skoler.

Handleplan:

1. Skolerne udarbejder lokale, faglige planer for at integrere web 2.0 læringsmiljøer i børnenes fagfaglige læring.
2. Fra 2015 oprettes valghold på flere skoler med fokus på fx programmering af simple spil og leg med mikro-elektronik eller tilsvarende udforskende temaer.
3. Fra ultimo 2014 tager skoleledere initiativ til at igangsætte en mediepatruljeordning eller tilsvarende, hvor der gøres brug af elev- til elev læring fx på indskolingsområdet m.fl.

**Indsats 2:** It bruges som et særligt værktøj til at understøtte inklusion på institutioner og i skoler.

Succeskriterier:

1. Elever med læsevanskeligheder skal tilbydes et oplæsningsprogram til at understøtte deres læring.
2. Elever med opmærksomhedsforstyrrelser skal tilbydes relevant udstyr for at fremme inklusion i normalklasser.

Handleplan:

1. Ultimo 2013 nedsætter PPR et udvalg, der vurderer brugen af it og digitale medier til at understøtte inklusionsprocesser.

**Indsats 3:** Børn og unges anvendelse af digitale medier fremmer deres digitale dannelse og globale forståelse.

Succeskriterier:

1. Alle børn og unge efterlever god opførsel på digitale medier og har udvist forståelse for principperne omkring det digitale dannelsesaspekt.
2. Ultimo 2013 udarbejder alle skoler en plan for, hvordan web2.0 værktøjer indgår som aktive redskaber i undervisningen.
3. Institutionernes og skolernes virtuelle samarbejder på tværs af hinanden, andre kommuner og landegrænser understøttes af Pædagogisk udviklingssektion.

Handleplan:

1. Ultimo 2013 har alle klasseteams lavet en plan for arbejdet med netetik i klassen og inddrager net-etiske emner gennem hele skoleforløbet. anbefalinger vedrørende det digitale dannelsesaspekt i faghæfte 47<sup>2</sup> efterleveres af skolerne.

---

<sup>2</sup> Elevernes alsidige udvikling

2. Ultimo 2013 udarbejdes lokale retningslinjer og planer for god netetik og sociale digitale relationer på alle daginstitutioner.
3. Medio 2014 har alle skoler en handleplan for elever i 7. – 9. kl. indgår i virtuelle samarbejder med elever fra andre skoler, kommuner eller med elever i udlandet.

**Indsats 4:** It og medier understøtter mobil læring og giver mulighed for autentiske læringsmiljøer<sup>3</sup>.

Succeskriterier:

1. Børn og unge oplever, at de modtager læring og udfordringer udenfor de kendte rammer og lokaler, fx udendørs og i andre læringsmiljøer.
2. Børns mobile udstyr inddrages aktivt i deres fag-faglige læring.

Handleplan:

1. Institutioner har mobilt udstyr til rådighed, som giver mulighed for læringsaktiviteter udenfor institutionen.
2. Læringscentrene laver inspirationsworkshop om mobil læring med fokus på anvendelse af børns mobile udstyr, fx brug af mobiltelefoner på skolerne.

### **Pejlemærke 3**

#### **Læring og trivsel bliver styrket ved at have en digital kultur, som er nysgerrig og eksperimenterende**

Den digitale kultur er resultatet af hvad fagprofessionelle, børn og unge og forældre udlever og gør i arbejdet med it og teknologi, det er et fælles anliggende og et fælles ansvar. Den digitale kultur skal styrke vores børns og unges trivsel og læring i hverdagen, og det gælder både i de formelle læringsmiljøer, såvel som de uformelle læringsmiljøer. Det handler om at give børn og unge motivation til at bruge it og teknologi, og til at være både nysgerrige og åbne overfor brugen af it og digitale medier.

Alle fagprofessionelle arbejder med at skabe nye og spændende læringsmiljøer for børnene med anvendelse af it og medier. For at gøre det må vi, som fagprofessionelle forholde os kritisk til vores egen faglige praksis og arbejde bevidst på at skabe konkrete forandringer. At skabe en digital kultur som er nysgerrig og eksperimenterende er en fælles opgave for ledere og medarbejdere. Vi skal udfordre os selv og hinanden og vi skal dele de gode historier med hinanden.

I sidste ende skal vi også have et vågent øje på den digitale udvikling og de muligheder eller udfordringer, der følger med den teknologiske udvikling, når den sættes i en relation med vores børn

---

<sup>3</sup> Læringsmiljøer udenfor de vante rammer, men i et autentisk miljø, fx ved at bruge nærområdet.

og unge. Vi vil favne og fange de nye, spændende muligheder, og vi vil være i stand til at tage stilling og vælge til og fra. Det kræver og betyder, at vi er indstillet på at gribe chancer og bryde med vanetænkningen, og at vi således dyrker et miljø, hvor der kan eksperimenteres med it-udstyr, teknologi og digitalisering i det hele taget.

**Indsats 1:** Ledelsen har fokus på at støtte de fagprofessionelle i at skabe positive kulturforandringer på arbejdspladsen, og er tydelig omkring kravene til de fagprofessionelles it-didaktiske kompetencer.

Succeskriterier:

1. Nye former for mødestruktur skal skabes ved at introducere nye it-værktøjer, og ledelsen vælger bevidst sociale/digitale medier i forbindelse med organisatoriske møder.
2. It-didaktisk kompetenceudvikling tages op ved formelle samtaler, som fx team samtaler, MUS samtaler eller andre samtaler med deltagelse af ledelsen.
3. Ledere arbejder aktivt for at skabe en konkret forandring på arbejdspladsen angående anvendelse af it.
4. Ledere giver plads til at der tages chancer, og der er rum til at fagprofessionelle går nye veje og afprøver nye muligheder.
5. I skolens årlige kvalitetsrapport indgår der en obligatorisk beskrivelse af hvordan skolen har arbejdet med udvikling af it-didaktik, herunder skolens it-kultur. Dialogspind kan anvendes.

Handleplan:

1. Fra ultimo 2014 bruger lederen forskellige sociale/digitale medier i planlægning af fællesmøder til præsentation, samarbejde og refleksion.
2. Fra ultimo 2014 evalueres de fagprofessionelles it-didaktiske kompetencer fremadrettet.
3. Lederen samarbejder med læringscentret om at planlægge årlige aktiviteter, der understøtter en kulturforandring på området.
4. Alle fagprofessionelle udarbejder på baggrund af selvevaluering, en handleplan med udgangspunkt i henholdsvis Fælles mål 2009, læringsmål og nærværende it-strategi.
5. Fra primo 2015 anvender fagprofessionelle dagligt kommunikations- og videndelingsværktøjer til internt samarbejde og forældresamarbejde.
6. Rammerne for kvalitetsrapporten beskrives af kommunalbestyrelsen.

**Indsats 2:** Arbejdet med prototyper videreudvikles på tværs af 0-18 års området.

Succeskriterier:

1. Der igangsættes prototypeprojekter, som rummer tiltag med fokus på udvikling af de fysiske læringsrum, nye læringsformer og virtuel undervisning, hvor leg og læring sættes i spil. Prototypeprojekter udvælges, således at de understøtter udvikling af institutionens og skolens it-kultur. I designet af prototyper indgår fagprofessionelle fra flere institutioner, således at man på tværs af institutionerne får ejerskab til prototypen.



2. Alle institutioner og skoler indgår i brede kulturfremmende prototypeprojekter i strategiens levetid.

#### Handleplan:

1. Der laves succeskriterier for hvert prototypeprojekt med udgangspunkt i henholdsvis Fælles mål 2009, læringsmåle for institutioner og nærværende it-strategi.
2. Prototypeprojekter designes med udgangspunkt i institutionens og skolens daglige praksis, hvor fokus er at forandre læringsarenaen.

### **Pejlemærke 4**

#### **Gode læringsmiljøer bliver understøttet af it og digitale medier og skaber sammenhæng mellem hjem, dagtilbud, skole og fritidsliv**

Vi arbejder på at forældre og andre aktører i vores børns hverdag tager aktivt del i at skabe optimale rammer for både læring og trivsel. Der sker ved at kommunikation og samarbejde bliver lettere og mere fleksible ved hjælp af gode digitale løsninger, som stilles til rådighed for aktørerne. Der er tale om, at der skal stilles samarbejdsplatforme, som integreres med kommunikationsredskaber til rådighed for aktørerne.

En styrket kommunikation mellem forældre, skole, dagtilbud og fritidsliv kan støttes ved at have en fælles virtuel samarbejdsplatform eller portal. Den virtuelle samarbejdsplatform gør det mere enkelt for forældre at følge deres barn fra daginstitutionen over i skolen. Den virtuelle samarbejdsplatform giver samtidig mulighed for at skabe et tættere samarbejde mellem forældre og fagprofessionelle omkring barnets læringsmiljø.

Med barnets digitale portfolio kan forældrene eksempelvis følge med i og bidrage aktivt til barnets lære- og dannelsesprocesser. Den fælles virtuelle samarbejdsplatform understøtter øget samarbejde og videndeling mellem fagprofessionelle på 0-18 års området.

Gode læringsmiljøer skabes ved at få sammenhæng mellem de læringsmiljøer, som går på tværs af dagtilbud og skole og livet derhjemme og i fritiden.

**Indsats 1:** Forældre, børn og fagprofessionelle får en personlig adgang til en sammenhængende virtuel samarbejdsplatform.

#### Succeskriterier:

1. Ultimo 2013 er der valgt en samarbejdsplatform eller en portalløsning for 0-18 års området. Samarbejdsplatformen skal opfylde de teknologiske principper omkring "når som helst og hvor som helst".
2. Funktionaliteten i samarbejdsplatformen skal understøtte, at forældrene i højere grad bliver aktive medskabere af gode læringsmiljøer.

3. For at øge samarbejde og videndeling skal alle fagprofessionelle anvende samarbejdsplatformen til kommunikation ultimo 2014, ligesom alle fagprofessionelle benytter arbejdsmail, kalender og intranet/fællesnet som kommunikations- og informationsværktøjer.
4. Alle institutioner har et komme/gå registreringsystem i drift i 2014 og brugen af dette medvirker til at en større del af kommunikationen med forældrene foregår digitalt.
5. Al skriftlig kommunikation (når det er relevant) mellem forældre og fagprofessionelle er 100 % digital ultimo 2015.
6. Forældre skal have nem og sikker adgang til kommunikations- og samarbejdsplatforme.

#### Handleplan:

1. Medio 2013 igangsætter ledelsen på 0-18 års området arbejdet med behovsanalyse af samarbejdsplatform. Herunder ligeledes afdækning af muligheder samt fordele/ulempes ved valg af platform, og afdækning af informationstyper, som kan dækkes af løsningen indenfor persondataloven. Dernæst udarbejdelse af kravspecifikation, samt udrulning og forankring af samarbejdsplatformen.
2. Børne- og Ungeudvalget afsætter i budgettet 2014 midler til at designe samarbejdsplatformen, samt i de efterfølgende budgetter midler til drift og udvikling.
3. Der igangsættes i 2014 et prototypeprojekt med fokus på øget forældresamarbejde gennem den virtuelle platform, herunder inddragelse af sociale medier.
4. Der indgås partnerskaber med udviklere/udbydere omkring designet af samarbejdsplatformen, ligesom Silkeborg Valley inviteres med til en dialog omkring platformen.
5. I forbindelse med at samarbejdsplatformen tages i brug italesætter ledelsen krav og forventninger til fagprofessionelle om aktiv deltagelse i digital videndeling.
6. Medio 2013 igangsættes udbudsproces for komme/gå registreringsystemer for 0-6 års området.
7. Det skal afklares om forældre skal kunne tilgå samarbejdsplatform fx via NemID login.

**Indsats 2:** Indsats: Børn får stillet en digital portfolio til rådighed, der kan anvendes som dokumentation i barnets lære- og dannelsesprocesser.

#### Succeskriterier:

1. Portfolien skal være til rådighed for alle børn på 0-18 års området og imødekomme de teknologiske principper omkring "når som helst og hvor som helst".
2. Læringscentrene indgår i udbredelsen af brugen af og mulighederne med portfolioerne.

#### Handleplan:

1. Ultimo 2013 igangsætter ledelsen på 0-18 års området arbejdet med behovsanalyse, kravspecifikationer samt beskrivelse af brugerprincipper og forældreansvar til en portfolio, samt undersøgelse af markedet for portfolioer.

2. Medio 2014 indgås partnerskaber med udviklere/udbydere omkring designet af en portfolio, herunder overvejelser om mulighed for at igangsættes prototyper der afprøver udvalgte applikationer til portfolier.

**Indsats 3:** Kommunikation mellem fritidsliv, forældre, dagtilbud og skole understøttes af en digital samarbejdsplatform.

Succeskriterier:

1. Kommunikation mellem fritidsliv, forældre, dagtilbud og skole understøtter trivsel, læring og inklusion i børnenes hverdag.
2. Der tilbydes en mulighed for kobling til samarbejdsplatform, som er let at vedligeholde for frivillige organisationer.

Handleplan:

1. Ultimo 2014 igangsætter ledelsen på 0-18 års området et samarbejde mellem fritidsliv, forældre, dagtilbud og skoler. Der udarbejdes et forslag til, hvordan et samspil kan understøtte læring, trivsel og inklusion i børnenes hverdag.
2. Medio 2015 igangsætter ledelsen på 0-18 års området en udarbejdelse af kravspecifikation til at skabe sammenhæng mellem samarbejdsplatform og integration med det lokale fritidsliv.
3. Ledelsen på 0-18 års området nedsætter et centralt udvalg til at rådgive institutionerne og koordinere indsatsen i forhold til det lokale fritidsliv.

## **Pejlemærke 5**

### **Teknologi og digitale læremidler skal virke, være tilgængeligt og sammenhængende**

For at opfylde de målsætninger i strategien der handler om at udfordre og motivere børn og unge til at have lyst til læring og for at kunne understøtte kommunikationen på tværs af aktørerne er det en forudsætning, at systemer virker og er tidssvarende, ligeså vel som at der kan søges og fås hjælp og support til de udfordringer man løber på.

Supportbehovet kan gå på både software og hardware problemer såvel som de pædagogiske didaktiske udfordringer, man støder på, og det er et særligt fokusområde at der findes relevant support, som støtter it-strategiens fokusområder.

Der er i dag i Silkeborg Kommune stor forskel på, hvor meget it-udstyr der er til rådighed på institutionerne og skolerne. Der skal oparbejdes et ensartet udgangspunkt for de fagprofessionelle og for børn og unge, upåagtet om man befinder sig i en institution eller på en skole – der skal være trådløs dækning og adgang til internet, og der skal være adgang til udstyr for de fagprofessionelle. Det

skal være nemt og hurtigt, og ikke mindst sikkert at kunne tilgå digitale medier, platforme og kommunikationsredskaber, som stilles til rådighed.

**Indsats 1:** Alle fagprofessionelle har velfungerende udstyr til rådighed til deres forberedelse, afvikling og evaluering af deres arbejde.

Succeskriterier:

- 1) Fra ultimo 2015 har alle fagprofessionelle personligt udstyr stillet til rådighed finansieret af arbejdsgiveren.

Handleplan:

- 1) Ultimo 2013 nedsætter ledelsen på 0-18 års området en arbejdsgruppe, som kortlægger forskellige finansieringsmuligheder for en vedvarende sikring af at fagprofessionelle har relevant udstyr til rådighed.
- 2) For at sikre at udbuddet af udstyr er tidssvarende afholdes 4 årlige møder mellem Silkeborg Kommunes it-afdeling, repræsentanter fra 0-6 års området samt Skole-IT.

**Indsats 2:** Alle børn og unge har adgang til it-udstyr.

Det betyder:

- 1) Det er målsætningen, at hvert barn har en enhed til rådighed i forhold til, hvornår det har relevans i forhold til læring.
- 2) Børn kan medbringe eget udstyr (BYOD) til undervisningen, når det har relevans.
- 3) Der stilles personligt, brugbart udstyr til rådighed til de børn/unge, der ikke selv medbringer udstyr.

Succeskriterier:

- 1) Fra medio 2014 har alle elever adgang til personligt udstyr til brug i undervisningen efter KL's anbefalinger.
- 2) Fra medio 2014 har 50 % af alle elever deres eget udstyr med til skolebrug, og der findes en gældende udlånspolitik for udstyr udlånt til elever.
- 3) Fra primo 2014 er der udstyr til rådighed for børn på alle institutioner.
- 4) Digitale læremidler prioriteres højt i institutionernes og skolernes budget.

Handleplan:

- 1) Medio 2013 nedsætter ledelsen på 0-18 års området et centralt udvalg, der rådgiver omkring læringsmiljøer samt faglige og pædagogiske behov, der tilgodeser BYOD og udarbejder retningslinjer for udlån af digitalt udstyr.
- 2) Fra 2018 er 80 % af skolernes budget til læremidler afsat specifikt til digitale læremidler.

**Indsats 3:** Institutioner og skoler har en opdateret netværksinfrastruktur.

Succeskriterier:

- 1) Trådløst netværk skal stilles til rådighed via Silkeborg Kommunes it-afdeling ifølge KL's standarder.

Handleplan:

- 1) Børn- og Ungeudvalget skal årligt vurdere, om der skal afsættes midler til at vedligeholde en opdateret netværksinfrastruktur.
- 2) Ved ny- og ombygninger på skoler og institutioner etableres netværk efter gældende standarder fra KL.

**Indsats 4:** For at understøtte de fagprofessionelles brug af it og BYOD etableres der teknisk support.

Succeskriterier:

- 1) Det skal være muligt at få teknisk support i akutte situationer, fx i undervisningssammenhænge.
- 2) Der er tilknyttet en teknisk supportmedarbejder/it-pedel til alle institutioner og skoler.
- 3) Læringscentre indgår i samarbejder med teknisk supportmedarbejder/it-pedel for at styrke det tværgående arbejde og tværgående videndeling.

Handleplan:

- 1) Fra 2013 udfases it tilsynet (lærere) på skolerne, og der ansættes teknisk supportmedarbejder/it-pedel på tværs af institutioner og skoler.
- 2) Der udarbejdes medio 2013 en beskrivelse af, hvilket supportbehov en teknisk supportmedarbejder/it-pedel forventes at skulle supportere og understøtte.

**Indsats 5:** Digitale læremidler skal være browseruafhængige og skal tilgås via Unilogin. Læremidlerne vælges med multimodale funktioner, således at alle medier kan komme i spil.

Succeskriterier:

- 1) Fra medio 2014 er 50 % af de indkøbte læremidler digitale og online.
- 2) I fagfaglige netværk på tværs af institutioner og skoler udarbejder man en liste over brugbare og anbefalede digitale læremidler.
- 3) Der afsættes årligt centrale midler til indkøb af læremidler, der er funderet i innovative og samarbejdsfremmende læreprocesser.

Handleplan:

- 1) Institutions- og skoleleder udarbejder sammen med læringscentret retningslinjer for indkøb af digitale læremidler.
- 2) Repræsentanter for 0-6 års området samt Skolekonsulenterne tager initiativ til at danne fagfaglige netværk på tværs af institutioner og skoler. Der indkøbes årligt fælles digitale læremidler med henblik på at opnå en bedre økonomi, som indgår som obligatoriske digitale læremidler på skolerne.
- 3) Repræsentanter for 0-6 års området samt Skolekonsulenterne udarbejder rammer for brugen af app's, som skal medvirke til at kvalificere brugen af og valget af app's.
- 4) I dialogen med forlag gives udtryk for at mikroøkonomiske principper i forbindelse med indkøb af digitale læremidler er en forventning fra Silkeborg kommunes side.

## **Strategiens proces og model**

It-strategien er udarbejdet fra december 2012 til maj 2013. Projektet er udarbejdet ved en tværgående projekt- og arbejdsgruppe med deltagere fra Børne- og Familieafdelingen og Skoleafdelingen, og projektet blev ledet af Digitaliseringsenheden.

Ved udarbejdelsen af strategien er der benyttet en proces, som i faser har klarlagt vision og strategiske pejlemærker, de tværgående teknologiske principper og afslutningsvis succeskriterier samt handleplaner dækkende på tværs af 0-18 års området.

Strategien er blevet udfoldet og udviklet på en række workshops og perspektiveringsmøder, hvor en bred række af interessenter har deltaget og bidraget til strategiens indhold. Workshops og møder er afholdt januar 2013 til og med maj 2013 med deltagelse af skoleelever, forældre, skoleledelse, dagtilbudsledelse, administrativ ledelse, pædagoger, lærere, PU konsulenter, it-virksomheder og Silkeborg Kommunes it-afdeling.

## **Evaluering af strategien**

Strategiens succeskriterier og handleplaner revideres og evalueres en gang årligt for at imødekomme de forandringer og nye krav, som stilles til it på 0-18 års området. Det betyder, at gennemførte og igangsatte handleplaner skal evalueres samt at der suppleres med nye handleplaner for den efterfølgende periode.

Ved strategiens udløb i 2018 laves en overordnet evaluering af den samlede strategi og de overordnede mål. Den overordnede strategievaluering iværksættes af Børne- og Familiechefen og Skolechefen.

Udover den overordnede evaluering af strategi og revidering af handleplaner vil selvevaluering være en central og væsentlig del af den lokale forankring af strategien. Årligt vil selvevalueringsemner og

temaer blive ændret set i forhold til den aktuelle handleplan, således at selvevalueringen på institutioner og skoler afspejler den faktiske indsats den pågældende periode.

## **Bilag**

[Bilag 1: Begreber i it-strategien](#)

[Bilag 2: Tidsplan](#)

# Bilag 1

## Begreber i IT-Strategien

<b>IT</b>	It er et generelt og samlende begreb i strategien. Den dækker fx over it teknik, hardware, infrastruktur, programmer og applikationer helt bredt forstået. Derudover rummer det også en implicit betydning, der handler om kulturteknik, som ændrer processer for mennesker i videnssamfundet.
<b>Medier og digitale medier</b>	Medier eller digitale medier i strategiens kontekst er en sammensmeltning af enheder/devices og tekst, lyd, billede, film – alt produceret via digital teknologi.
<b>Sociale medier</b>	Her er tale om online netværksbaserede platforme, hvor web2.0 er i centrum. Det handler om deling, produktion, kommunikation og feedback. Facebook bruges som en metafor for et browserbaseret medie, hvor man kan dele, kommunikere og fremvise.
<b>Fagprofessionelle</b>	Samlende betegnelse for medarbejdere, der professionelt beskæftiger sig med læring.
<b>Forpligtende fællesskaber</b>	Betegnelse for de fællesskaber man indgår i, hvor man tager et ansvar for hinanden, og hvor der foregår et samspil mellem aktørerne.
<b>Virtuelle læringsmiljøer</b>	Betegnelse for digitale portaler eller platforme (spil, sociale medier, samarbejdsplatform, hjemmeside osv) hvor man kan indgå i læringsmæssige sammenhænge og fællesskaber. Eksempler på virtuelle læringsmiljøer kan være et online spil eller en wiki, hvor man i fællesskab arbejder på noget.
<b>Fysiske læringsmiljøer</b>	Betegner både klasselokaler, rum i institutioner, udendørs "rum", fx legepladser, skov m.m. samt børnenes hjem og øvrige uformelle læringsmiljøer, som de færdes i
<b>Digitale læringsplatforme</b>	Udtryk for en online samling af læringsrelevante værktøjer og materialer, som kan understøtte forskellige læringsituationer; klasseundervisning, elev til elev, tværfagligt og på tværs af grænser, differentieret undervisning m.m. Rummer kommunikations- og samarbejdsværktøjer og kan integreres med kendte værktøjer som fx interaktive tavler, tablets, pc'er med mere.
<b>Digitale læremidler</b>	Er en betegnelse for it-værktøjer, materialer og informationsamlinger, som kan anvendes digitalt (på tablet, pc m.m.)
<b>Port folio</b>	Betegnelse for en online platform som rummer et online arkiv og præsentationsværktøj for billeder, video, tekster m.m. Port foliet er personligt, ejes af barnet og vedligeholdes af barn/forældre. Der kan deles materialer fra port foliet med fx andre børn, fagprofessionelle, forældre eller andre personer valgt af barnet.
<b>Platform eller portal</b>	Er ikke udtryk for et system, men udtryk for en browserbaseret "indgang" som rummer en samling med en personificeret adgang til systemer, digitale læremidler og fx streams fra sociale medier.
<b>Fag-faglige</b>	Fag-fagligt dækker over der er gældende for et specifikt fag, fx hvad er dansk-fagligt.
<b>Sammenhæng</b>	Teknologisk betyder det at systemer og medier kan udveksle data, og at der kan etableres en eller anden form for integration mellem systemer og/eller medier.





